
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA POKéMON
TM
GUÍA RANGER
¡Llega la tercera entrega con muchas sorpresas!
Nº 86
Por los expertos de Nintendo Acción
[1ª] ENTREGA
¡GUÍA DE RECORRIDO!
POKéMON
POKéMON PERLA Y DIAMANTE
¡Póster doble de Pokémon Mundo Misterioso!

¿Quieres salir en Cartoon Network por la cara?

academia Cartoon

Entra en www.CartoonNetwork.es y enterate de cómo ser el protagonista de uno de los episodios de nuestra nueva serie.

Patrocinado por 

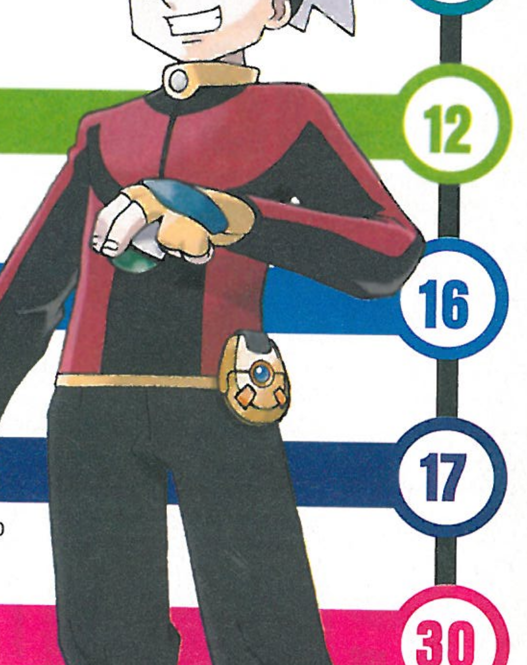


CARTOON NETWORK

Disponible en Digital+, Ono, Telecable, Imagenio, R, Jazztelia TV, Yacomtv y Orange TV



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección) •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: J.C. Herranz, J. Miranda, F. Periáñez

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Márketing**: Belén Fernández ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Suárez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)

•Depósito Legal: M-25632-2005

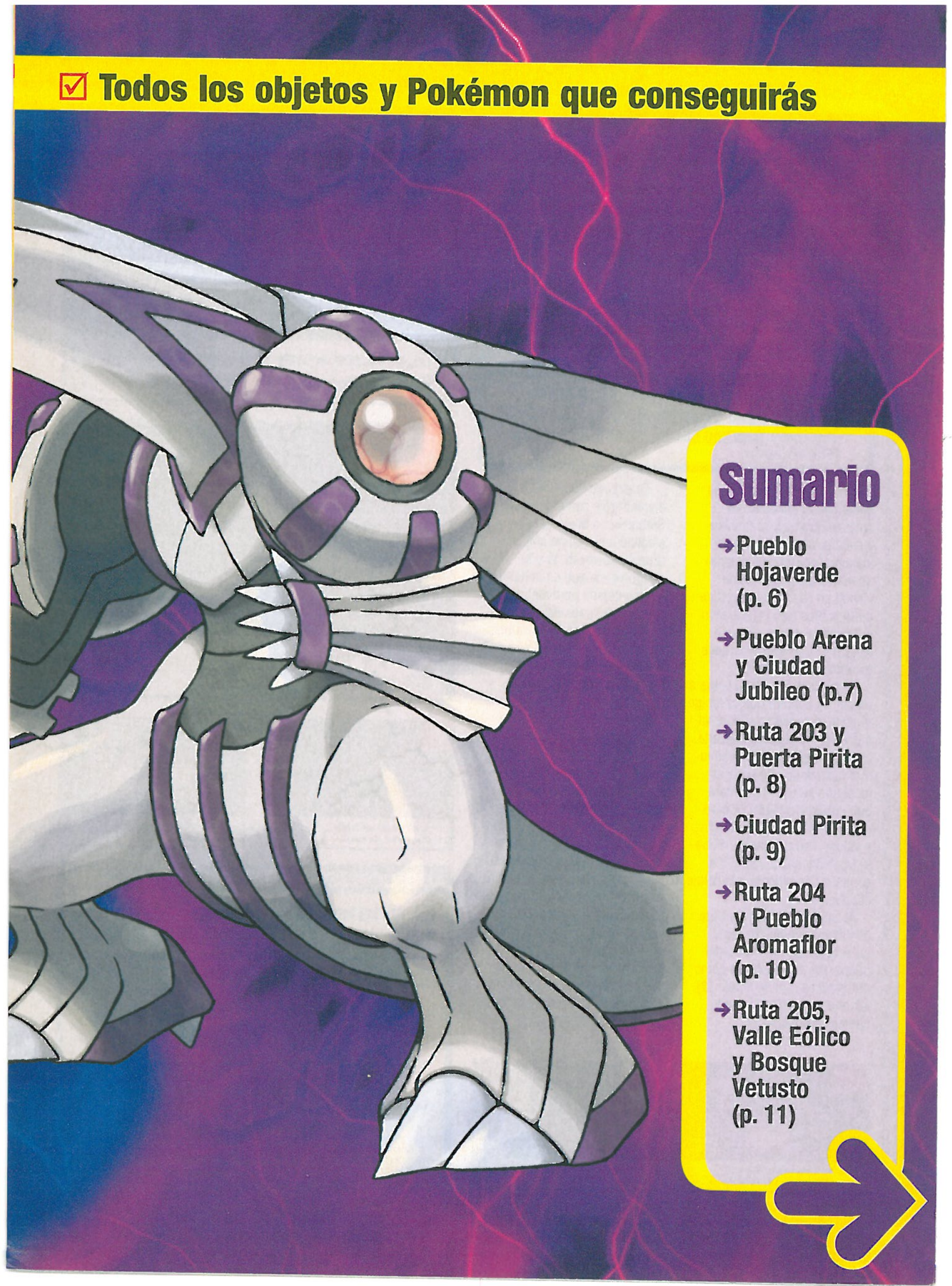


☑ Paso a paso, descubre el mundo de Sinnoh



Guía de recorrido
POKéMON PERLA & DIAMANTE

¡Por fin están aquí! Sí, están, en plural: por un lado el juego soñado por todos los Pokéfans, y por otro la esperada guía de recorrido. La única que puede llevaros por todos los recovecos del juego, enseñándoos dónde están los objetos y Pokémon que buscáis. ¡Ahora es momento de empezar!



Sumario

¡A POR LA MEDALLA LIGNITO!

1 PUEBLO HOJAVERDE: El Hogar

OBJETOS: • Pueblo Hojaverde: DEPORTIVAS

¡HAZTE CON TODOS!: En el Lago Veraz podrás elegir entre TURTWIG (planta), CHIMCHAR (Fuego) o PIPLUP (Agua).

Nada más empezar tienes que elegir si eres chico o chica e introducir tu nombre y el de tu amigo. En cuanto lo hagas, aparecerás delante de la tele de tu habitación viendo un reportaje acerca de un Gyarados rojo [1]. Cuando el reportaje acabe, echa un vistazo a tu alrededor y luego baja por las escaleras.

En la planta de abajo verás a mamá. Te contará que tu amigo te anda buscando, así que sal a la calle y trata de localizarle. Le encontrarás saliendo de la otra casa del pueblo que es igual que la tuya. Te contará que quiere ir a lago [2], pero de repente dará media vuelta y subirá a su habitación. Sube tú también, habla con él y a continuación dirígete a la salida del pueblo.

Al salir, entrarás en la Ruta 201. Tu amigo quiere ver si en el lago que hay cerca del pueblo hay un Pokémon como el Gyarados rojo de la tele [3], así que pon rumbo oeste y camina hasta el lago.

En el Lago Veraz os encontraréis con el Profesor Serbal y con Maya (o León si elegiste jugar como chica). Cuando se vayan, tú y tu amigo veréis que en la hierba se han dejado un maletín [4]. De repente, unos Pokémon os atacarán y no os quedará más remedio que usar las Poké Balls del maletín para defenderos. Elige a Turtwig, Chimchar o Piplup y disponte a disputar tu primer combate Pokémon.

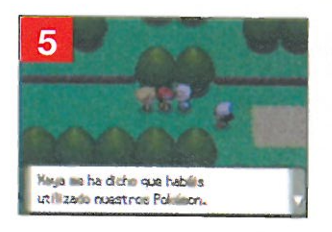
Tras el combate, Maya (o León) regresará a por el maletín y verá que habéis usado los Pokémon del Prof. Serbal. De regreso al pueblo, os encontraréis con el Profesor [5], pero en vez de enfadarse, decide volver a su laboratorio. A pesar de todo, mamá te pedirá que vayas a Pueblo Arena a que le expliques el motivo por el que usasteis los Pokémon del maletín. Antes de irte, recibirás unas bonitas Deportivas con las que cada vez que pulses el botón B podrás correr como el viento [6]. Qué suerte.

1


2


3


4


5


6


LOS CONSEJOS DE SERBAL

El primer Pokémon

Para que la elección de tu primer Pokémon te resulte sencilla voy a contarte algunas cosas sobre ellos. Lo primero que debes saber es que cualquiera de los tres aprenderá ataques que te ayudarán a ganar tu primera medalla, siempre y cuando los entrenes hasta el nivel 16 o por encima. Si antes de elegir, deseas conocer su tipo y evoluciones, lee esto:



TURTWIG: Pertenece al tipo Planta. Cuando llegue al nivel 18, evolucionará a Grotle (Planta) y cuando éste alcance el nivel 32, evolucionará a Torterra (Planta-Tierra).



CHIMCHAR: Pertenece al tipo Fuego. En el nivel 14 evoluciona a Monferno (Fuego-Lucha) que a su vez evoluciona a Infernape (Fuego-Lucha) en el nivel 36.



PIPLUP: Pertenece al tipo Agua. En el nivel 16 evolucionará a Prinlup (Agua). Cuando Prinlup llegue al nivel 36, lo verás evolucionar a Empoleon (Agua-Acero).



2 PUEBLO ARENA: Hablando con el Profesor

OBJETOS: • Ruta 201: **POCIÓN** • Ruta 209: **ANTÍDOTO** • Pueblo Hojaverde: **DIARIO, PAQUETE** • Ruta 202: **POKé BALLS** (5)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 201: **BIDOOF** (Normal), **STARLY** (Volador/Normal)

Sal del pueblo y en la Ruta 201 pon rumbo este. En cuanto llegues a Pueblo Arena, Maya (o León) te conducirá al Laboratorio del Profesor. Una vez dentro, el Profesor Serbal te regalará a tu primer Pokémon y te pedirá que colabores en su estudio de los Pokémon de Sinnoh. Para que puedas recopilar datos sobre todos los Pokémon que veas, te entregará una flamante Pokédex [1].

Al salir del Laboratorio, Maya (o León) te dará un garbeo por el pueblo y te enseñará el Centro Pokémon y la tienda. Como has decidido ayudar al Profesor, vuelve a casa y avisa a mamá; antes, ve al Centro Pokémon y cura a tu Pokémon.

De regreso en Hojaverde mamá te dará un Diario, un cuaderno en el que se recogen, día a día, los progresos de tu aventura. Mientras habláis, aparecerá la madre de tu amigo preguntando por su hijo [2]. Te entregará un Paquete para que se lo des en cuanto le veas. Además, te contará que lo más probable es que tu colega ande por Ciudad Jubileo.

Regresa a Pueblo Arena, compra alguna Poción en la tienda, pon rumbo norte y entra en la Ruta 202. Justo al principio de la ruta, te encontrarás con Maya (o León) [3]. Esta vez te enseñará a capturar Pokémon y te dará cinco Poké Balls.









3 CIUDAD JUBILEO: El Poké-reloj

OBJETOS: • Ruta 202: **POCIÓN**. • Ciudad Jubileo: **MAPA, MT 10** (Poder Oculto), **CUPÓN 1**, **CUPÓN 2**, **CUPÓN 3**, **POKé-RELOJ**, **CAÑA VIEJA** • Ruta 203: **POKé BALL**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 202: **BIDOOF** (Normal), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **KRICKETOT** (Bicho) • Ruta 203: **ABRA** (Psíquico), **BIDOOF** (Normal), **KRICKETOT** (Bicho), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

Cuando Maya se marche, camina rumbo norte por la Ruta 202 y prepárate para combatir contra otros entrenadores [1]. Cuando llegues a Ciudad Jubileo volverás a ver a Maya. Esta vez te aconsejará que vayas al Dojo Pokémon [2].

En Ciudad Jubileo hay unas cuantas cosas que hacer, pero lo primero es ir al Centro Pokémon, hablar con la gente de dentro y curar a tu equipo. Al salir, a la izquierda del Centro Pokémon, encontrarás el Dojo Pokémon. Dentro, mirando a la pizarra, está tu colega. Habla con él para entregarle el Paquete y a cambio recibirás un Mapa de Sinnoh [3]. Antes de irse, tu colega dirá que se marcha a Ciudad Pirita, así que toma nota.

No te vayas todavía del Dojo Pokémon. Culturízate un poco y lee lo que pone en la pizarra y en el cuaderno de la mesa. Si te fijas, a la derecha del Dojo hay dos entrenadores contra los que puedes combatir. Ten cuidado, cada uno de ellos tiene un Abra de nivel 6 que ▸▸





SHINX: Cuando siente el peligro, todo su pelaje se ilumina intensamente, y aprovecha el despiste del rival para huir.

▶▶utilizan Poder Oculto. Cuando les derrotes recibirás la MT 10 (Poder Oculto).

Sal del Dojo Pokémon y dirígete al norte de la ciudad. Te encontrarás con el inventor del Poké-reloj, un aparato muy útil que todo entrenador que se precie debe llevar [4]. Verás que el hombre anda promocionando su invento, pero si quieres conseguir uno, antes debes buscar a tres payasos y conseguir unos cupones.

Los payasos están al norte del lugar en el que hablaste con el inventor del Poké-reloj. El primero está a la derecha, entre el Centro Pokémon y la tienda [21]. El segundo, en la puerta de Jubileo TV [22] y el tercero, cerca del edificio de Poké-reloj S.A [5]. Cada uno de ellos te hará una pregunta sobre Pokémon y si respondes afirmativamente, te darán sus respectivos cupones.

Cuando tengas los cupones, llévaselos al inventor del Poké-reloj [6]. Fíjate que este hombre, que también es el presidente de la compañía Poké-reloj S.A., dice que el Poké-reloj puede ser mejorado añadiéndole nuevas funciones. No olvides que algunas de esas funciones las conseguirás si vuelves a Ciudad Jubileo cada vez que ganes una medalla y hablas con él (lo encontrarás en el edificio de Poké-reloj S.A.).

Antes de irte de la ciudad ve al edificio que hay en la salida oeste (lleva a la Ruta 218). Dentro, hay un pescador que te dará una Caña Vieja [7]. Después, pon rumbo este y entra en la Ruta 203.











4 RUTA 203 Y PUERTA PIRITA

OBJETOS: • Ruta 203: **POKé BALL, REPELENTE**.
• Puerta Pirita: **MO06** (Golpe Roca)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 203: **ABRA** (Psíquico), **BIDOOF** (Normal), **KRICKETOT** (Bicho), **MAGIKARP** (Agua), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **ZUBAT** (Volador/Veneno)
• Puerta Pirita: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **PSYDUCK** (Agua), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

Nada más entrar en la Ruta 203 verás a tu colega, pero esta vez debes tener mucho cuidado porque viene con intención de retarte a un combate Pokémon [1]. El muy espabilado te retará con un Starly de nivel 7 y (dependiendo de tu Pokémon de inicio) un Turtwig, un Chimchar o un Piplup de nivel 9. Cuando le venzas, porque no creemos que tengas problema para ello, prosigue tu camino por la Ruta 203 y no pares de combatir, de capturar Pokémon y de buscar objetos por ahí [2].



Al final de la Ruta 203 verás una cueva llamada Puerta Pirita [3]. Nada más entrar, un montañero te dará la MO06 o Golpe Roca [4]. Si enseñas esta MO a un Pokémon, podrás romper rocas del camino. Sin embargo, antes de usarla fuera de un combate, necesitarás tener en tu poder la medalla de Ciudad Pirita.

Sigue caminando rumbo este hasta alcanzar la salida de Puerta Pirita. Cuando salgas, verás que has llegado a Ciudad Pirita. Nuevo capítulo.









5 CIUDAD PIRITA: La primera medalla

OBJETOS: • Ciudad Pirita: **OCASO BALL, SANA BALL, SUPERBALL, MEDALLA LIGNITO, MT76** (Trampa Rocas) • Mina Pirita: **DEFENSA X, POCIÓN, CUERDA HUIDA.** • Puerta Pirita: **MT70** (Destello), **POLVOESTELAR**

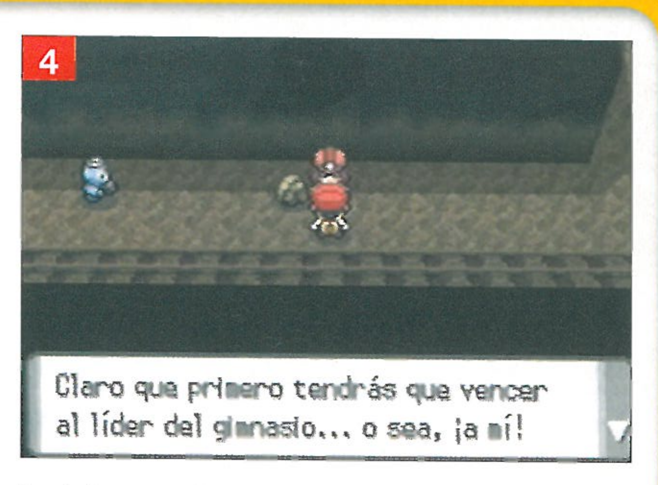
¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 207: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **ONIX** (Roca/Tierra), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

En cuanto entres en Ciudad Pirita un chaval te acompañará hasta el gimnasio. ¡Vaya! ¿Qué sorpresa! En la entrada al gimnasio está tu colega. Parece que ha ganado su medalla, pero no te preocupes, si vas a Mina Pirita y buscas al líder, tú también tendrás tu oportunidad de conseguirla [1].

Antes de ir hacia la mina, deberías darte una vuelta por los dos edificios que hay al norte del gimnasio. En el que está más a la izquierda, en el primer piso, te darán una Ocaso Ball. En el otro, en la planta baja, podrás intercambiar un Machop por un Abra [2]. Para hacerte con un Machop puedes salir de la ciudad por el norte y buscar minuciosamente en la hierba de la Ruta 207. Si subes a la primera planta de ese mismo edificio y enseñas a uno de los chavales un Zubat, conseguirás una Sana Ball.

En Ciudad Pirita también hay un Museo Minero. Aunque en este momento no hay gran cosa que hacer en él, echa un vistazo y recuerda que cuando tengas un fósil, este es el lugar al que debes traerlo para reanimarlo [3].

Ahora toca ir a la mina y una vez allí localizar al líder del gimnasio. La Mina Pirita está al sur de la ciudad. Ve preparado porque algunos de los mineros te retarán a un combate Pokémon. En lo más profundo de la mina verás al líder del gimnasio y en cuanto hables con él [4], podrás regresar al gimnasio a luchar por tu merecida medalla.



En el gimnasio de Ciudad Pirita los entrenadores y el líder usan Pokémon de tipo Roca. Si no quieres tener problemas, recuerda que los Pokémon de tipo Roca son débiles frente a los ataques de tipo Planta, Agua y Lucha. El líder del gimnasio se llama Roco y cuando le venzas conseguirás hacerte con la Medalla Lignito y la MT76 (Trampa Rocas) [5].

Ya has hecho todo lo que podías hacer en Ciudad Pirita y como por la Ruta 207 no puedes avanzar sin bici, la única opción es salir de la ciudad por Puerta Pirita. Antes de hacerlo, verás de nuevo a tu colega y sabrás que el siguiente gimnasio que reparte medallas es el de Ciudad Vetusta [6]. Para ir hasta allí tendrás que regresar a Ciudad Jubileo.

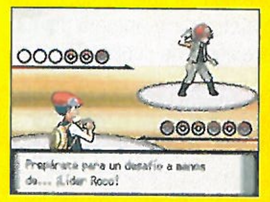
En el camino de regreso puedes aprovechar que ya puedes usar Golpe Roca y explorar un poco más a fondo la Puerta Pirita. Si lo haces, conseguirás la MT70 (Destello) y también Polvoestelar.





LÍDER DE GIMNASIO: ROCO

Roco



El equipo de Roco lo forman un Geodude de nivel 12, un Onix también de nivel 12 y un Cranidos de nivel 14. Antes de desafiar a Roco, procura que tu Pokémon de inicio haya alcanzado como mínimo el nivel 16. En este nivel, Chimchar y Piplup habrán evolucionado, con lo que su fuerza será mayor y Turtwig habrá aprendido Hoja Afilada. No olvides que contra los Pokémon de Roco son muy efectivos los ataques de tipo Agua, Planta, Lucha y Acero. La recompensa por derrotar a Roco será la Medalla Lignito, una medalla con la que tus Pokémon podrán usar Golpe Roca fuera de un combate.

¡A POR LA MEDALLA BOSQUE!

1 RUTA 204 Y PUEBLO AROMAFLOR

OBJETOS: • Ruta 204: **ANTIPARALIZ, DESPERTAR, MT09** (Recurrente) • Senda Desolada: **ANTÍDOTO, MT39** (Tumba Rocas) • Pueblo Aromaflor: **MT88** (Picoteo), **PSYDUGADERA, BAYA ATANIA, BAYA ARANJA, BAYA ZREZA.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 204: **BIDOOF** (Normal), **BUDEW** (Planta/Veneno), **KRICKETOT** (Bicho), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Normal/Volador), **ZUBAT** (Veneno/Volador). • Senda Desolada: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MAGIKARP** (Agua), **PSYDUCK** (Agua), **ZUBAT** (Veneno/Volador)

Cuando llegues a Ciudad Jubileo ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y después, pon rumbo norte. En la salida norte de la ciudad verás que el Prof. Serbal y su ayudante están siendo intimidados por dos maleantes. Pertenecen a una banda llamada Equipo Galaxia y están amenazando al Profesor con la intención de conseguir los datos de sus investigaciones. Une tus fuerzas a las de Maya (o León) y dales una lección en tu primer combate dos contra dos [1].

Cuando el combate acabe, un hombre de Jubileo TV te dará una Caja Corazón [2]. En esta caja podrás guardar accesorios para poner guapos a tus Pokémon. Si quieres hacer una prueba, ve a la primera planta del edificio de Jubileo TV y usa el probador. Cuando termines, pon rumbo norte y camina por la ruta 204.

En la primera parte de la Ruta 204 encontrarás una cueva llamada Senda Desolada [3]. No olvides que para atravesar esta cueva (y hacerte con la MT39) necesitas un Pokémon con Golpe Roca. Cuando salgas, continúa tu camino rumbo norte y llegarás a Pueblo Aromaflor.

Siempre que llegues a un pueblo o una ciudad, deberías gastar algo de tiempo en explorarlo. En Pueblo Aromaflor lo primero que puedes hacer es ir a la casa que hay a la derecha del Centro Pokémon. Aquí te contarán lo importante que es la Miel para atraer a algunos tipos de Pokémon. A continuación puedes ir a la casa que hay a la izquierda de la floristería. Si lo haces, y hablas con la niña que tiene un Pokémon, podrás conseguir la MT88.

Sin duda, el edificio más importante de Pueblo Aromaflor es la Floristerías Arco Iris [4]. En la entrada podrás hacerte con una Baya Aranja y una Baya Zreza. Dentro te darán una Baya Atania y una Psydugadera para que riegues las bayas que plantes por Sinnoh [5]. Pero lo más importante de todo está en el mostrador. Aquí podrás cambiar bayas por accesorios para embellecer a tus Pokémon.

Aunque al norte del pueblo verás a dos miembros del Equipo Galaxia, de momento olvídalos, sal por el este y camina por la Ruta 205.

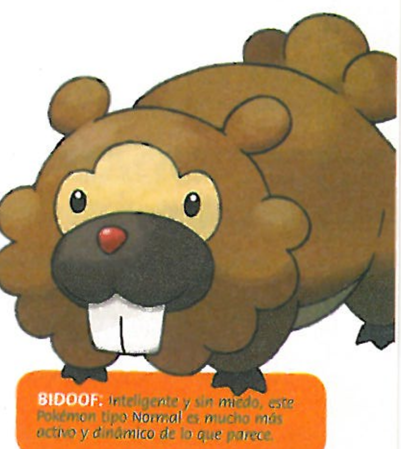
1

¡Recluta Galaxia quiere luchar!



En esa Caja Corazón encontrarás un montón de accesorios y fondos.





BIDOOF: Inteligente y sin miedo, este Pokémon tipo Normal es mucho más activo y dinámico de lo que parece.



5

Utiliza esta Psydugadera para regar la tierra en la que has sembrado bayas.

DATE UN GARBEO

Estación de intercambio global

Tras conseguir tu primera medalla, regresa a Ciudad Jubileo. Ahora puedes entrar en la Estación de Intercambio Global. En ella, usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás intercambiar Pokémon con cualquier entrenador del mundo. Para ello recuerda que debes configurar la conexión WiFi de tu DS. Habla con la señorita del mostrador y podrás entrar a hacer intercambios.



A través de la CWF de Nintendo podrás intercambiar Pokémon con todo el mundo.



2 RUTA 205, VALLE EÓLICO Y BOSQUE VETUSTO

OBJETOS: • Ruta 205: **BAYA ATANIA, BAYA MELOC** (2), **POCIÓN, ATAQUE X, POKé BALL, REPELENTE, SUPERPOCIÓN** • Prado Aromaflor: **LL. CENTRAL, MIEL** • Bosque Vetusto: **ANTÍDOTO, ANTIPARALIZ, SUPERBALL, POCIÓN, MIEL, MT82** (Sonámbulo, usa Corte), **POLVOESTELAR** (usando Corte) • Ruta 202: **POKé BALLS** (5)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 202: **BIDOOF** (Normal), **BUIZEL** (Agua), **MAGIKARP** (Agua), **PACHIRISU** (Eléctrico), **SHELLOS** (Agua)

En tu camino por la Ruta 205 te encontrarás con una niña que quiere que busques a su papá. Al parecer, el padre trabaja en el Valle Eólico, un edificio rodeado de aerogeneradores que está situado al final de la ruta. En la puerta del edificio un Recluta Galaxia te impedirá el paso, así que ya sabes, toca combatir contra el colega.

Cuando derrotes al recluta, verás que el muy cobarde se encierra con llave en el edificio. Como sus compañeros del prado tienen otra llave [1], tendrás que volver a Pueblo Aromaflor. Una vez en el pueblo, observarás que los reclutas del Equipo Galaxia se han adentrado en el prado para asustar a un buen hombre. Otra vez a combatir. Y cuando acabes con ellos, conseguirás la Llave de la Central y un poco de rica Miel [2].

Regresa al Valle Eólico y abre la puerta de la central. Dentro tendrás que luchar contra varios reclutas y contra la Comandante Venus, uno de los tres Comandantes del Equipo Galaxia. Cuando los venzas a todos, el padre de la niña que viste en la ruta te dará las gracias. Poco después, aparecerá su hija y te enterarás de que el Pokémon globo puede que vuelva por la zona (prueba un viernes y verás) [3].

Ya puedes ir rumbo al norte por la Ruta 205, así que ponte en marcha. El camino hasta Ciudad Vetusta es largo y además hay que luchar contra unos cuantos entrenadores, pero no te preocupes, justo antes de llegar a Bosque Vetusto encontrarás una casa en la que podrás curar a tu equipo [4]. A continuación toca adentrarse en el misterioso Bosque Vetusto.

A la entrada de Bosque Vetusto verás a una mujer que quiere atravesar el bosque, pero que resulta que le da miedo ir sola, así que te acompañará hasta la salida [5]. Como vas acompañado, durante la travesía todos los combates serán en la modalidad dos contra dos [6]. Cuando alcances la salida, estarás de nuevo en la Ruta 205. Continúa avanzando y habrás llegado a Ciudad Vetusta.

EQUIPO GALAXIA: Intentan sembrar el caos por ciudades y rutas; su objetivo es impedir que ganes la Liga Pokémon.











EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Muchos ya habéis tenido la oportunidad de probar Pokémon Ranger y las ediciones de Perla y Diamante. Y muchas son las dudas que os surjen: qué pasa cuando se acaba el juego, cómo y en qué evolucionan los nuevos Pokémon, cómo son las misiones de un Ranger... ¡no os preocupéis, porque aquí estoy yo para resolver todas vuestras interesantes preguntas sobre el Mundo Pokémon!

DESPUÉS DE POKéMON RANGER

Hola Profesor Oak me llamo Iria y tengo 10 años. Tengo unas dudas sobre Pokémon y me gustaría que las contestase por favor.

1.- En Mundo Misterioso Equipo de Rescate Azul, ¿qué hay en la Cueva Meridional y Colina Draco?
En la Colina Draco puedes encontrar algunas Mt, Escamadragón y Pokémonedas. En la Cueva Meridional localizarás Baya Aranja, Semilla Cura, varias Esferas y algunas Mt como Gigadrenadoras, Rayo Hielo, Tóxico y Psíquico.

2.- En Pokémon Ranger, ¿qué hay que hacer cuando te pasas el juego? Ya tengo los tres Regis.
Al completar el juego podrás visitar de nuevo las zonas antiguas para conseguir completar tu Pokédex, ahora habrá caminos nuevos a los que antes no podías acceder. Además, tienes acceso a 6 misiones extra, 3 especiales y 3 de la Red Ranger.

3.- ¿En qué nivel evoluciona Metang a Metagross?
En el nivel 45.

4.- En Pokémon Diamante y Perla, ¿cómo se llaman las evoluciones de Piplup el pingüino, Chimchar el mono y Turtwing la tortuga?
Piplup evoluciona a Prinplup y éste a Empoleon. Chimchar a Monfermo y después a Infernape. Turtwing lo hace a Grotle y a continuación a Torterra. ¡Ya lo sabes!

Iria Ortega Álvarez.
Email.

COMPLETANDO LAS POKéDEX

Hola, Profesor Oak. Me gustan mucho los Pokémon y tengo preguntas de Pokémon Oro, Cristal, Rubí, Esmeralda, Mundo Misterioso Azul y Ranger.

1.- ¿Cuáles son los Pokémon de las Pokédex de Oro y Cristal de estos números: 46, 61, 75, 89, 111, 123, 161, 189 y 215?
Hola Adrián, pues los números que me comentas corresponden a los siguientes Pokémon:
46: Paras; 61: Poliwhirl;
75: Graveler; 89: Muk; 111: Ryhorn, 123: Scyther; 161: Sentret, 189: Jumpluff; 215: Sneasel.

2.- ¿Y cuáles son los Pokémon de las Pokédex de Rubí y Esmeralda: 70, 128, 162, 205, 254, 275, 301, 323, 364 y 386?
En cuanto a esta Pokédex que me comentas, hay un pequeño



LA POKéDEX. *¿El número 25 no es Pikachu?, pues en la Pokédex de Hoenn no. Recuerda que la numeración cambia dependiendo de la Pokédex.*

problema. Si de verdad hablamos de la Pokédex de Rubí y Zafiro, la Pokédex sólo llega hasta el número 200. Así que supongo que estos números corresponden a la Pokédex Nacional, en la que los Pokémon tienen una numeración distinta a la Pokédex original de Rubí y Zafiro. Teniendo en cuenta esto, los Pokémon que buscas son lo siguientes:
70: Weepinbell; 128: Tauros;
162: Furret; 205: Forretress; 254: Sceptile; 275: Shiftry; 301: Delcatty; 323: Camerupt: 364: Sealeo;
386: Deoxys.

3.- ¿Puede decirme un ejemplo de misión en Pokémon Ranger?
¿Un ejemplo de misión?, supongo que lo quieres saber es cómo es el juego, ¿no?. A ver, no es del mismo estilo que las aventuras tradicionales de Pokémon. Sin embargo, tu controlas a tu personaje y avanzas por el mapa de manera parecida a ellos. La principal diferencia está a la hora de enfrentarte a los Pokémon, aquí es donde los cambios son muy importantes. En vez de tener que enfrentarte a ellos usando tus ataques, tendrás que capturarlos haciendo círculos en la pantalla táctil. En cualquier caso te explico, por ejemplo, en que consiste la segunda misión de este juego. Resulta que llegas a una ciudad llamada Otonia, acabas de empezar tu carrera como Ranger y te piden que les ayudes a resolver varios problemas que tienen los habitantes de esta ciudad. Así, tendrás que salvar a una chica de un molesto Venonat, encontrar y devolver a su dueña a unos traviesos Skitty, o devolver la luz al sótano del laboratorio del pueblo, entre otras muchas cosas...



POKéMON RANGER. *Una nueva forma de capturar Pokémon... pero, ¡divetidísimaaa!!!*

4.- ¿Dónde está el almacén de Kangaskhan?
Bien, parece que hablamos ahora de Pokémon Mundo Misterioso ¿no?... pero no entiendo muy bien la pregunta. El almacén está en la plaza del pueblo como el resto de edificios importantes.

5.- ¿Cuándo se abre el Dojo Makuhita?
Sigue avanzando en el juego, completa las primeras misiones y después regresa al Dojo y verás que puedes entrar.

6.- ¿Cuáles son las mazmorras más difíciles?
Pues hay varias que son bastante complicadas, las últimas antes de completar el juego y varias con las que te encontrarás después son muy complicadas. En general, te puedo decir que todas las que están formadas por 99 niveles son para jugadores expertos y sobre todo con mucha paciencia.
Adrián Mateos Lledó.
Sevilla.



EL ALMACÉN DE KANGASKHAN. *Podrás acceder a él desde muy pronto. Te servirá de gran ayuda durante tus misiones.*

¿CUÁNTOS POKéMON HAY EN PERLA Y DIAMANTE?

En primer lugar felicitarte por el consultorio, que además de práctico, a veces resulta muy divertido, pero vamos al grano. En el número 80 de la revista Pokémon ponen que Manaphy es la pre-evolución de Mantine, ahí van mis preguntas:

1.- ¿Cómo conseguiremos a Manaphy a través de Mantine? ¿Y viceversa?
Hola Juan, gracias por la felicitación y me alegra que, aparte de poder ayudaros, también os los paséis bien... y eso que todavía no me ha dado por ponerme a contar chistes. Bueno, vamos al grano como dices tú, parece ser que hay un pequeño error en la información que me comentas... Manaphy no evoluciona a ningún Pokémon ni tampoco evoluciona de ninguno. No sé de dónde ha salido esa información pero yo no la he dado... En las nuevas ediciones Perla y Diamante Mantine tendrá una pre-evolución llamada Mantyke pero que nada tiene que ver con Manaphy (al cual solo podemos pasarlo desde el Pokémon Ranger).

2.- ¿Cuántos Pokémon podemos tener en Pokédex en Perla y Diamante?
La Pokédex de Sinnoh tiene 151 Pokémon, en donde el último de ellos es Manaphy. Cuando hayamos completado el juego podremos tener acceso a la Pokédex Nacional en la que podrás encontrar los 490 Pokémon, es decir, todos los conocidos hasta el momento. Eso sí, no todos se pueden conseguir en el juego y deberás transferirlos de otros cartuchos y otras ediciones. Mmmm, ¿he dicho 490?, de momento no puedo decir nada más, pero más adelante me da que esa cifra puede aumentar un poquito...

3.- ¿En las nuevas versiones habrá Pokémon que necesiten eventos especiales?
Hasta ahora siempre lo ha habido... ¿por qué iban a cambiar?

ALINEACIÓN POKéMON

LEGENDARIOS EN ORO

El equipo de Antonio Benedito Blanco, de Valencia.

Hola profesor Oak:
Tenía un par de preguntillas para usted. Espero que me las pueda responder:

1.- En el Pokémon Oro, ¿qué legendarios se pueden conseguir y dónde?
Ho-oh en la Torre Hojalata, aunque supongo que esto ya lo conocías.
Lugia está en las Isla Remolino, debes entrar por la isla que está más arriba a la derecha de las 4 que componen esta zona y tener la habilidad Torbellino, Destellos y Surf para poder llegar hasta él. Recuerda llegar con el Ala Plateada para que aparezca.
Celebi podía obtenerse en el juego pero sólo si Nintendo te lo pasaba en algún evento especial, es decir, si encuentras a alguien que lo tenga podrá transferírtelo, pero no se puede conseguir en tu cartucho simplemente jugando, ya que no aparece de forma salvaje.
También aparecían en esta edición los tres perros legendarios, Raikou, Entei y Suicune, pero no era fácil conseguirlos. Para empezar, tenías que ir a la Torre Quemada para verlos por primera vez. Después se irán a Torre Hojalata en donde puedes enfrentarte y capturar a Suicune, pero los otros dos huirán. Ahora comenzarán a moverse aleatoriamente por todo el mundo de Johto. Si los encuentras, aunque se escapen, aparecerán marcados en la Pokédex y podrás consultarla para saber donde están en cada momento. Recuerda que sólo aparece uno de cada uno de ellos, así que, si derrotas a alguno nunca más aparecerá.
En cuanto al resto de legendarios, Mew, Mewtwo, Articuno, Moltres, Zapdos... tendrás que traspasarlos de ediciones anteriores (Rojo, Azul o Amarilla de Game Boy).

2.- Me gustaría que analizase mi equipo del Rojo Fuego, lo puntuara sobre 10 y me diera algún consejo:
- **Blastoise en el nivel 92, con Surf, Rayo hielo, Hidrocañón e Hidrobomba .**
- **Dragonite en el nivel 59, con Lanzallamas, Rayo, Rayo hielo y Garra Dragón.**
- **Tiranitar en el nivel 55, con Triturar, Golpe, Puño certero y Terremoto.**
- **Alakazam en el nivel 55, con Premonición, Paz mental, Psíquico y Truco.**
- **Togepi en el nivel 45, con Metrónomo, Doble filo, Smortiguador y Vuelo.**

En sexto lugar, no sé que poner, así que recomiéndame algo por favor. Un saludo a mis amigos de Madrid.

Veamos, cambiaría algún ataque en alguno de tus Pokémon para darles mayor efectividad y ya que me dejas elegir le incorporo de sexto Pokémon a Charizard para compensar más al equipo. Los dejaría así:
Blastoise con Danza lluvia, Rayo hielo, Cabezazo e Hidrobomba
Dragonite con Descanso, Rayo, Vuelo y Garra dragón.
Tiranitar con Triturar, Hiperrayo, Avalancha y Terremoto.
Alakazam con Reflejo, Paz mental, Psíquico y Recuperación.
Togetic con Metrónomo, Beso dulce, Amortiguador y Vuelo.
Charizard Vuelo, Día soleado, Lanzallamas y Tóxico.

De todas formas, aunque así mejore algo el equipo, todavía podrías hacer más cambios. Para empezar subir de nivel a los Pokémon que lo tienen más bajo (sólo uno de ellos supera el nivel 60). Tal como está le pondría un 6, aunque ya te digo que puede ganar muchísimo si los sigues entrenando.


POKéMON DIAMANTE Y PERLA. Al final ya los tenemos en nuestro poder y antes de lo que nos imaginábamos, ¿no?

4.- ¿En Pokémon Ranger se consigue algo valioso para usarlo en Perla o Diamante?
Puedes conseguir en una misión secreta un huevo. Este huevo puedes pasarlo de manera inalámbrica a tu Nintendo DS en las ediciones Perla o Diamante y al lograr que allí eclosione, aparecerá un bonito Manaphy.

5.- Un amigo tiene un Bonsly en Pokémon XD, ¿cómo puedo conseguirlo yo?
No puedes obtenerlo, puedes llegar a verlo pero nada más... y tu amigo tampoco, dile que no te tome el pelo ¡¡colega!!...

Juan Faz López.
Email.

CONTRASEÑA PARA MANAPHY

Hola profesor, mi nombre es Andrés y necesito que respondas unas preguntas del Pokémon Ranger. Ahí van:

1- En la revista "grande" (Nintendo Acción) del mes de mayo ponía una página web del Pokémon Ranger, me metí y ponía cómo se conseguía a Manaphy, pero ponía que tengo que poner una contraseña. ¿Sabes cuál es la contraseña?
Hola Andrés, la contraseña se facilitó hace ya unas semanas y creo que en Moviplaya se la dirán a cualquiera que quiera saberla. Para la versión española es la siguiente: C58f t3WT Vn79. Con ella podrás desbloquear una nueva misión y al completarla, conseguir el huevo de Manaphy para pasarlo a las ediciones Diamante o Perla. Si has visto la página oficial, seguro que ya sabes cómo se hace.

2- ¿Dónde se encuentran Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Lugia, Ho-Oh, Latios y Latias?
Pues resulta que en Pokémon Ranger no aparecen todos los Pokémon... todos estos que me comentas no podrás encontrarlos.

3- Esta pregunta no es de Ranger pero me gustaría que la respondieras. ¿De qué tratará Pokémon Mundo Misterioso 2?
El estilo de juego será igual que la primera parte, es decir, se trata de ir desbloqueando mazmorras para poder ir cumpliendo misiones en su interior. Sobre la historia todavía no te puedo decir mucho, aunque parece ser que en vez de formar equipos de rescate para salvar Pokémon, lo que haremos será organizar equipos de búsqueda y exploración. El objetivo será conseguir información sobre los acontecimientos que ocurren en el mundo Pokémon. Entre las novedades más interesantes cuenta con que aparecerán todos los nuevos Pokémon de las ediciones Diamante y Perla, unas valiosas gemas que deberemos conseguir para intercambiar por objetos y la opción Wi-Fi, que nos permitirá interactuar con otros jugadores en todo el mundo sin salir de casa.

Andrés Moreno García.
Email.

MAZMORRAS QUE NO SE DESBLOQUEAN

Hola profesor Oak me llamo Antonio y soy un gran fan. ¿Puedes resolverme unas dudas?

1.-¿ Dónde se encuentra el incienso mar en la edición Zafiro?
Lo encuentras en el interior del Monte Pírico, en una Poké Ball que hay en la cuarta planta. Para conseguirlo debes subir hasta la última planta y desde allí dejarte caer por los agujeros de la parte inferior de la pantalla. Es el único modo de dar con este objeto.

EN «POKéMON MUNDO MISTERIOSO 2» APARECERÁN LOS NUEVOS POKéMON DE DIAMANTE Y PERLA Y UNAS VALIOSAS GEMAS PARA INTERCAMBIAR POR OBJETOS


MUNDO MISTERIOSO 2. De momento no hay fecha en nuestro país, tendremos que esperar al año que viene para seguir buscando mazmorras...

2.-¿ En Pokémon Mundo Misterioso me he pasado el Mar Tormentoso y no me aparece la Reliquia Perdida, a qué se debe?
Si ya has completado Mar Tormentoso, ahora se debe producir el segundo evento. Para ello, sólo debes esperar unos días y recibirás en tu buzón un aviso anunciándote el descubrimiento de la Reliquia Perdida. A partir de este momento podrás ir allí.

3.-¿En el Mundo Misterioso me he pasado el Monte Distante y no me aparece la siguiente mazmorra?
Tienes que haber reclutado a Ho-oh para que se produzca el siguiente evento.

Antonio Amor.
Email.

MEW, EL ESCURRIDIZO

Hola, me llamo Víctor y tengo unas cuantas preguntas. Muchas gracias por contestar.

1. Si estás en la Reliquia Perdida, en el piso que está Mew (por ejemplo, 47) y subes de piso, ¿te puedes encontrar a Mew en los siguientes pisos o ya no puede aparecer más?
Mew puede aparecer desde el nivel 36 hasta el 98, pero siempre que tengas la caja de música en tu poder. Si aparece una vez y no consigues atraparlo no volverá a aparecer. Así que debes salir y volver a intentarlo. Además, recuerda que Mew puede estar transformado en otro Pokémon, así que para localizarlo debes atrapar a todos los Pokémon que veas.

2. ¿Qué hay que conseguir para llegar a la Cueva Meteora?
Tienes que haber reclutado a Lugia. Cuando lo logres, regresa a tu base y allí encontrarás a Xatu, habla con él y al hacerlo se desbloqueará la mazmorra que buscas.

3. ¿Cuántos Pokémon nuevos hay en Perla y Diamante?
La Pokédex de Sinnoh consta de 151 Pokémon, pero no todos son nuevos. La Pokédex Nacional tendrá los 490 que hay en total...si en la anterior había 386... haciendo cuentas me salen que 104...no está nada mal, ¿no?

4. ¿Los Pokémon nuevos de Perla y Diamante se pueden pasar al Esmeralda o no son compatibles?
Podrás pasar del esmeralda a Perla y Diamante pero nunca al contrario, ni nuevos ni viejos.

5. ¿Puedes decirme qué evento vais a realizar este verano? También me gustaría saber cuándo y dónde lo haréis.
Nosotros no realizaremos ninguno. Si te refieres a Moviplaya, ya está en funcionamiento y creo que regalan a Mew. Si quieres saber más información sobre este evento Pokémon (lugar, fecha...), te recomiendo que visites la página oficial: http://nintendoplaya.com/

Víctor.
Madrid.


FRESQUITO
FRESQUITO
KOJAK
Locos X FRESQUITO
Cereza
Cola
FIESTA
FIESTA
FRESQUITO
FIESTA
FRESQUITO
FIESTA
FRESQUITO
Sabor Helado de Fresa Cremoooooooooooso
Goût Glace Crémeuse à la Fraise
¡Prueba los 3 sabores !
Cereza
Cola
Helado
FIESTA®
Fiesta, S.A. Ctra. M-300, Km 28,5
Alcalá de Henares 28802
NºR.S. 23.174/M
www.fiesta.es



Guía de maestros POKéMON RANGER

¿Estás preparado para recibir nuevas misiones? ¿para capturar más Pokémon? ¿para explorar desconocidos territorios? En las siguientes páginas te damos todos los trucos para que tu recorrido sea más fácil y divertido... ¡la aventura Pokémon Ranger continúa, Poké maníaco!

Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL

EQUIPO DE RESCATE ROJO

Tyranitar

The Pokémon Company

Nintendo

pokemon.nintendo.es

Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL

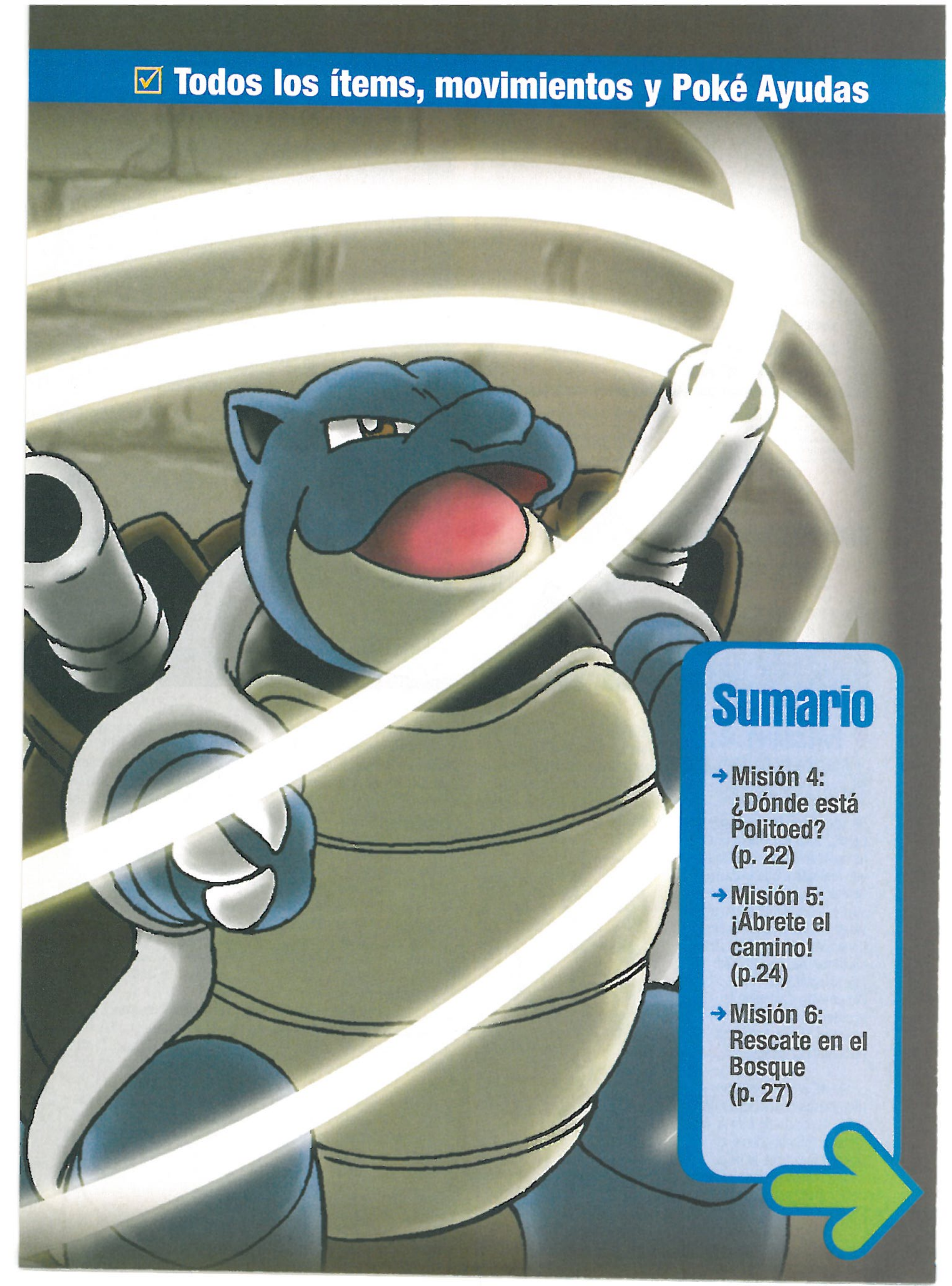
EQUIPO DE RESCATE ROJO

Blastoise

The Pokémon Company

Nintendo

pokemon.nintendo.es



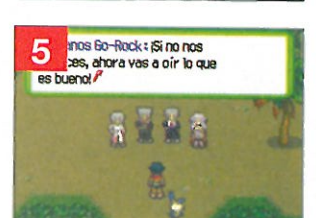
Sumario















Misión 4: ¿DÓNDE ESTÁ POLITOED?

De vuelta a la Base Ranger de Otonia, Julio te contará que ha recibido diversas noticias que apuntan a que el Equipo Go-Rock está haciendo de las suyas en los alrededores de Villaestío. Por desgracia, no tiene forma de poder llevarte hasta allí, así que tendrás que arreglártelas tu solo. Sin embargo, también te aconsejará que le pidas ayuda al dueño de Lapras para que pueda llevarte [1].

Sal de la Base Ranger y dirígete todo hacia abajo hasta llegar al puerto de Otonia. Al llegar al lado del barco en donde empezaste el juego aparecerá un personaje que te pedirá ayuda para tranquilizar a unos Krabby que tienen a Lapras atemorizado. Atrapa a los Krabby, y así a cambio te llevará sobre Lapras hasta Villaestío [2].

Nada más llegar a Villaestío, lo primero que debes hacer es visitar la Base Ranger de allí. Sin embargo, al entrar en ella verás que el jefe de los Ranger de Villaestío, Carlos, no está, pero enseguida irán a buscarle y vendrá a hablar contigo [3]. Entonces también aparecerá Fernando, otro Ranger de Villaestío que cuenta que unos extraños han robado a su Politoed y luego huyeron hacia la Selva Oliva. Por su descripción, esos extraños se parecen sospechosamente al Equipo Go-Rock. Esa será tu nueva misión, ir a la Selva Oliva y recuperar el Politoed [4].

Sal de la Base Ranger y dirígete hacia arriba, hasta encontrar la entrada a la Selva Oliva. Una vez dentro, sigue hacia arriba, sube por unas enredaderas que verás en la pared, y más arriba te encontrarás con los Hermanos Go-Rock, cuatro hermanos que intentan encontrar y capturar Pokémon legendarios [5].

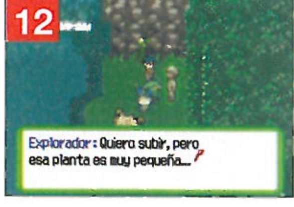
Tras asistir a su presentación característica, vete hacia la izquierda, donde te encontrarás con un componente del Equipo Go-Rock y a tres Wurmple. Atrápalos para hacer que te dejen pasar, y continúa sin parar hacia la izquierda [6].

En la siguiente pantalla, tras cruzar un puente, un Snorlax que te impide el paso. Desde allí vete hacia arriba, y en la siguiente pantalla te cortará el camino otro componente del Equipo Go-Rock con dos Ekans [7]. Atrápalos para poder continuar, y sigue hacia arriba hasta la siguiente pantalla.













Una vez allí, a la derecha encontrarás a un recluta del Equipo Go-Rock que intenta que Politoed obedezca sus órdenes, pero no consigue que le ayude a tirar un árbol muerto que le impide cruzar el río. En la parte superior de la pantalla, verás unas enredaderas por las que debes subir. Más arriba, hay una zona con un Ludicolo y un Heracross [8].

Atrapa al Heracross, y luego regresa junto al recluta que encontraste antes. Entonces, utiliza el movimiento de campo de Heracross (Placaje nivel 3) para derribar el árbol muerto y formar con él un puente. De esta forma, podrás cruzar al otro lado del río [9].

El recluta huirá hacia la derecha, pero si le persigues, en la siguiente pantalla te encontrarás con que está siendo atacado por dos Mankey y un Primeape. Ahora, debes capturar a esos tres Pokémon, aunque no servirá de mucho porque el recluta volverá a huir junto con Politoed, ahora hacia la izquierda [10].

Síguele, y al volver de nuevo a la pantalla anterior, verás como se va por un camino que hay en la parte superior, no sin antes ponerte un obstáculo, una valla metálica, para que no puedas pasar [11].

Un poco más arriba de donde estás ahora, encontrarás una rama junto a la pared, y parece que en lo alto hay una zona a la que aún no has subido. Sin embargo, esa rama es demasiado pequeña para poder utilizarla. Así que para subir a lo alto de la pared, lo primero que debes hacer es conseguir que la rama crezca [12].

Más a la izquierda, en una zona de agua, encontrarás varias hojas flotando, pero si te mantienes a cierta distancia, verás que esas hojas son en realidad Lotad, un Pokémon al que tendrás que atrapar [13]. Atrapa un Lotad, y llévalo junto a la pequeña rama. Usa el movimiento de campo de Lotad (mojar) para regar la rama y hacer que crezca. De esta forma, podrás subir por la rama hasta lo alto de la pared. Allí arriba encontrarás otro Pokémon, Grovyle, que también debes de atrapar [14].

Con Grovyle en tu equipo, dirígete ahora junto a la valla metálica que te impide el paso en la parte superior, y utiliza su movimiento de campo (Corte

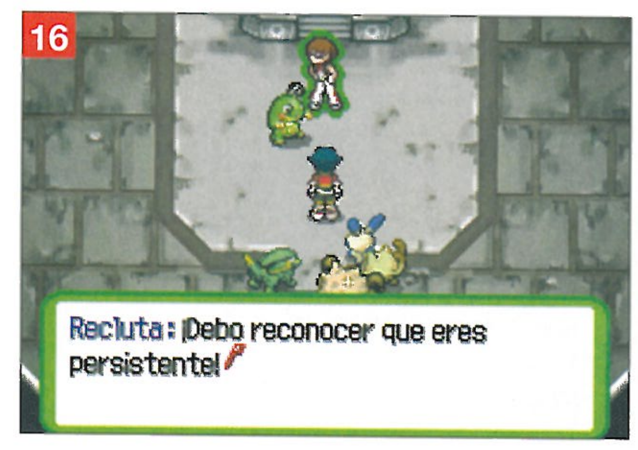


SNORLAX DORMIDO

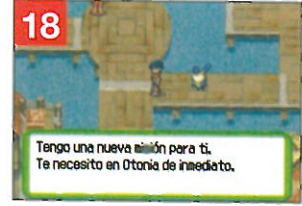
Camino bloqueado

Antes de llegar a esta parte del bosque, seguro que te ha llamado la atención que tras derrotar al primero de los componentes del Equipo Go-Rock y cruzar un puente, había un Snorlax tumbado que bloqueaba el camino. No te preocupes, no es ningún problema. Más adelante, concretamente en la Sub-misión C, nuestro amigo Snorlax se irá y tú podrás podrás pasar por allí tranquilamente. Así que nada de ponerse nervioso, Ranger.

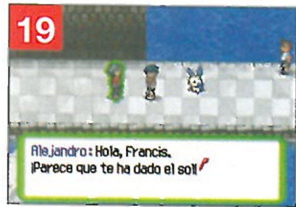














nivel 2) para romper la valla y poder continuar el camino.

En la siguiente pantalla, otro componente del Equipo Go-Rock volverá a cruzarse en tu camino. En esta ocasión, tendrás que atrapar a dos Paras y a un Beautifly. A continuación, sube por las enredaderas que hay en la parte superior, hasta arriba del todo [15]. Una vez allí te encontrarás con la solución al problema.

Consejo: Para completar todas las misiones, el objetivo final siempre suele ser derrotar y atrapar a un Pokémon más fuerte de lo normal. Una vez que le venzas, completarás la misión y ya no podrás volver a entrar en esa zona. Por todo eso, es mejor que antes de enfrentarte a ese Pokémon final, investigues y explores toda esa zona, buscando pasadizos secretos, y venciendo y atrapando a todos los Pokémon que veas.

Verás como el recluta y Politoed entran en un extraño templo. Sígueles, y en el interior del templo el recluta te obligará a enfrentarte a Politoed [16].

Para capturar a Politoed, utiliza la ayuda eléctrica de tu pequeño acompañante, ya que los Pokémon de Agua son especialmente sensibles a la electricidad. Si consigues capturarle, Fernando se reunirá contigo a la salida del templo y te dará las gracias por devolverle a su Politoed. Completarás la misión y volveréis a la Base Ranger [17].

Misión 5: ¡ÁBRETE EL CAMINO!

Al recibir el correspondiente ascenso por cumplir la misión anterior, al salir de la Base Ranger de Villaestío, recibirás un mensaje de Alejando, pidiéndote que vuelvas a Otonia de inmediato [18].

Vuelve hasta donde dejaste a Lapras y haz que te lleve a Otonia. Una vez allí, dirígete a la Base Ranger para hablar con Alejandro [19]. Tras una interesante conversación con Alejandro, Julio y el Profesor Gobios, te asignarán una nueva misión.

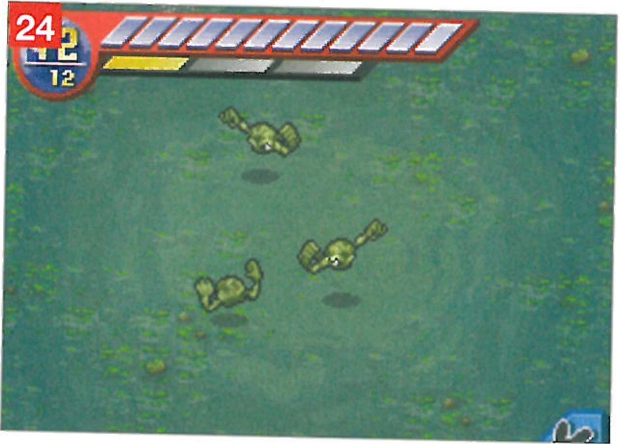
Esta vez, tu reto consistirá en quitar todas las grandes rocas que bloquean el Túnel Roca que comunica Otonia con Villavera (tendrás que ir por el mismo camino por el que escoltaste al profesor durante la primera misión) [20].

Sal de la Base Ranger, y vete hacia la izquierda. En la siguiente pantalla encontrarás la entrada al Túnel Roca. Una vez dentro, vete hacia arriba, donde te encontrarás con Ariadna que te este ayudando a quitar las rocas. Sin embargo, ella ya a terminado su parte del





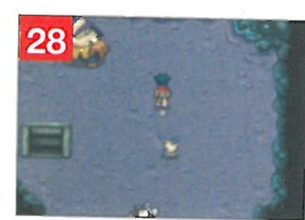












trabajo y te deja tres grandes rocas para que seas tú quien las rompa **[21]**.

Métete por la puerta que hay en la pared de arriba, y en la siguiente pantalla, métete por la puerta que hay arriba a la izquierda. En la pantalla donde apareces, entra por la puerta que hay un poco más a la izquierda, y llegarás a una sala en la que tendrás que asistir de nuevo a la repetitiva presentación de los Hermanos Go-Rock (¡Qué pesaditos que son, ¿no?!) **[22]**.

Tras asistir de nuevo a su actuación, vete hacia la izquierda, donde te encontrarás con un componente del Equipo Go-Rock **[23]**. Aquí tendrás que enfrentarte y capturar a tres Geodude, pero si usas la Poké Ayuda Planta de un Bellsprout que has podido capturar un poco antes, podrás hacerlo sin problemas **[24]**.

A continuación, métete por la puerta que hay a la izquierda, y en la pantalla siguiente entra por la puerta que hay justo debajo. En la zona en la que apareces, a la izquierda te encontrarás de nuevo a otro componente del Equipo Go-Rock, con el que tendrás que enfrentarte a tres Snubbull (ten cuidado por que se mueven muy rápido) **[25]**.

Tras capturarlos, a la izquierda verás una máquina de guardado junto a una puerta. Métete por la puerta, y así llegarás a una sala en la que hay muchos Zubat. Ten cuidado en esta sala, porque las hondas que lanzan los Zubat, si te dan pueden confundirte, y entonces tu personaje no responde correctamente a las indicaciones que le das **[26]**.

En la parte superior de esa sala, verás una puerta por la que llegarás a una sala en la que hay un Hariyama que debes atrapar. Este Pokémon es bastante grande y sus puñetazos llegan muy lejos. Sin embargo, sus movimientos son muy lentos, y los puñetazos son bastante previsibles y siempre los da en la misma dirección **[27]**. La mejor forma de atraparlo es esperar a que empiece a dar puñetazos, y entonces empezar a hacer círculos rodeando tanto a Hariyama como a sus puñetazos. Ten en cuenta que, a esta altura del juego la longitud de tu línea de captura es más que suficiente como para rodearlos a ambos **[28]**.

EL EQUIPO GO-ROCK

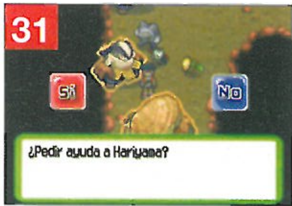
¡Buscando!

Los Hermanos Go-Rock y los demás componentes del malvado equipo se han internado en el Túnel Rocoso, pero nadie sabe con que intenciones. Desde que le quitaron al Profesor su Super Capturador no dejan de dar la lata. Ahora, parece ser que están buscando un Pokémon legendario, pero ¿Qué Pokémon quieren?

















PODEROSOS HARIYAMA



¡Atrápalos a los tres!

En lo más profundo de las cavernas del Túnel Rocoso te encontrarás con tres poderosos Pokémon. Los Hariyama son capaces de destruir con su movimiento de campo (destruir nivel 3) cualquier roca u obstáculo que se interponga en su camino. Tendrás que atraparlos a todos (o atrapar al mismo varias veces) para destruir las grandes rocas que bloquean el paso en los túneles y que impiden poder llegar a Villavera.

Tras atraparle, baja por las escaleras que hay en esa misma habitación, y así llegarás a otra pantalla en la que hay otros dos Hariyama más. Tienes que atraparlos también, usando la misma técnica que utilizaste en el anterior, pero ten en cuenta que en este caso hay dos Pokémon en la pantalla, así que la captura será más complicada [29].

Después de capturar a los tres Hariyama, vuelve hacia atrás, hasta volver hasta la última máquina de guardado que encontraste. Desde allí, ve hacia abajo, baja un pequeño escalón que verás más abajo, y continuando hacia abajo te encontrarás una gran roca [30]. Utiliza el movimiento de campo de uno de los Hariyama que te acompaña (Destruir nivel 3) para romper esa roca [31].

A continuación, dirígete hacia la derecha, donde en seguida te encontrarás con otro componente del Equipo Go-Rock. En esta ocasión, tendrás que capturar a un Corphish y un Crawdaunt y el ataque eléctrico del pequeño Pokémon que te acompaña te será muy útil en este caso [32].

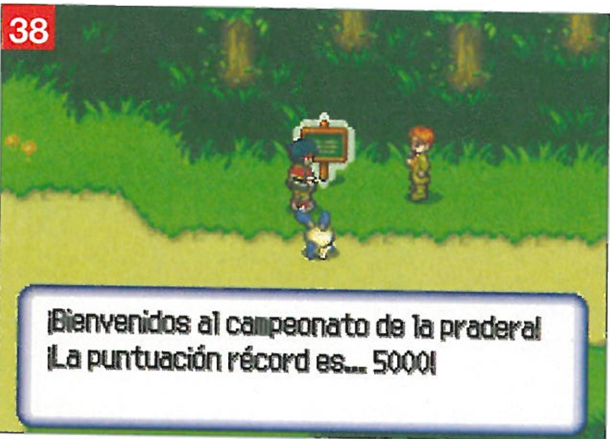
Después, métete por la puerta que hay arriba a la derecha. En la siguiente pantalla, te volverás a encontrar con otro de los componentes del Equipo Go-Rock. En este caso, deberás de capturar a tres Zubat, pero con la experiencia que tuviste antes con estos Pokémon, no debe ser muy difícil para ti conseguirlo [33]. Luego, vete hacia la derecha, hasta encontrar otras dos grandes rocas. Al igual que antes, tienes que usar el movimiento de campo de los dos Hariyama que capturaste antes, para romper esas dos últimas rocas [34].

Cuando rompas todas las rocas, te llegará un mensaje de Alejandro, diciendo que te espera junto a la estatua de Dugtrio. La estatua de Dugtrio esta junto a la primera gran roca que rompiste, así que vuelve hacia atrás y enseguida llegarás al lugar de

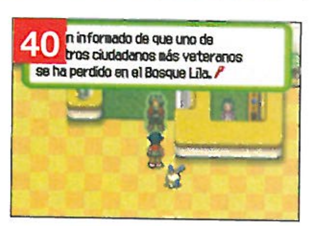
Consejo: Cada vez que te encuentres en una zona con algún Pokémon de tipo Eléctrico, como Magnemite, Magneton, Electrike ó Pichu, atrápalo, e incluso lleva contigo varios de ellos. Así, cuando te estés enfrentando a un peligroso Pokémon, si ves que la barra de energía de tu Capturador baja peligrosamente, usa la Poké Ayuda de estos Pokémon. Al utilizarla, tu energía se rellenará y la situación de tu Capturador mejorará.


36


37


38


39


40


41


42

la cita [35]. Sin embargo, al llegar allí aparecerá uno de los Hermanos Go-Rock y te retará a un combate contra su Pokémon: Camerupt [36]. Para capturar a Camerupt, espera a que realice su ataque lanzando bolas de fuego, antes de empezar a hacer círculos a su alrededor. De todas formas, las Poké Ayudas de Agua y de Lucha te serán especialmente útiles en este enfrentamiento. Si consigues capturarle, la rival huirá, aparecerá Alejandro, te dará la misión como cumplida, y te llevará hasta la Base Ranger de Villavera [37].

Misión 6: RESCATE EN EL BOSQUE

Tras completar la misión anterior, Alejandro no te encomendará ninguna nueva misión, así que aprovecha para explorar los alrededores de Villavera. En la esquina superior derecha encontrarás un personaje que te invita a participar en el Campeonato de la Pradera [38].

Este campeonato consiste en entrar en la Llanura Viridis, y montado encima de un Doduo recorrer la llanura capturando todos los Pokémon que puedas, antes de que el tiempo se acabe (3 minutos) [39].

Al terminar tu partición en este campeonato, consigas la puntuación que consigas, vuelve a la Base Ranger de Villavera. Alejandro acaba de recibir una mala noticia: se ha entereado de que uno de los más importantes habitantes de Villavera se ha perdido en el Bosque Lila. A partir de ahora, tu nueva misión será descubrir qué ha pasado e intentar encontrarlo [40].

Lo primero que tienes que hacer, es salir de la Base Ranger y entrar en el Bosque Lila (la entrada esta en la parte superior). Nada más entrar, vete hacia arriba hasta encontrarte con un hombre que te pide ayuda para encontrar a su hija, porque al parecer ella también se ha perdido [41].

Después, vete para arriba y hacia la izquierda, cruza un puente, y sigue hacia arriba hasta la siguiente pantalla. Al entrar en la siguiente pantalla encontrarás a la niña que se ha perdido, pero no querrá irse hasta encontrar a su Jigglypuff. Encontrarás al Jigglypuff en



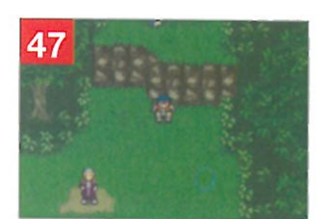














la esquina superior izquierda de esa pantalla, dando saltos alrededor de un árbol **[42]**.

Captura al Jigglypuff (no es difícil) y llévaselo a la niña. Así se irá con su padre y tu podrás seguir explorando el bosque. Ahora, vete a la esquina superior izquierda (junto al lugar donde aparecía Jigglypuff y continua por el camino que va hacia la izquierda **[43]**.

En la siguiente pantalla de bosque, sigue este camino: continúa hacia la izquierda, pero en cuanto puedas, vete hacia abajo hasta encontrar un árbol **[44]**.

Desde allí, coge el camino que va hacia la izquierda y hacia arriba hasta que llegues a una zona en la que el suelo es de color marrón claro **[45]**. Una vez allí, dirígete hacia la izquierda y para abajo, hasta que no puedas avanzar más hacia la izquierda (en esa zona aparece un Swellow). Entonces, sube un poco para arriba y coge el camino que sigue hacia la izquierda hasta la siguiente pantalla **[46]**.

A continuación, a tu izquierda encontrarás una máquina de guardado. Déjate caer por el desnivel que verás más abajo, y así te encontrarás con el Gordor, el hombre que se había perdido. Después de hablar con él, te acompañará y te pedirá que le saques del bosque **[47]**.

Vete con el hacia la izquierda y para arriba, donde encontraréis un tronco que os impide el paso y un Murkrow, que parece burlarse de tu acompañante para luego conseguir salir huyendo **[48]**.

Justo debajo de esa zona verás que hay un Quilava. Distráele para provocar su ataque, y luego aprovecha para

UN WARTORTLE ESCONDIDO

¡Atrápalo!

Un poco más a la derecha de donde está la niña, en la orilla del río, hay un camino bloqueado por una roca. Para quitarla, atrapa a un Phanpy, y usa su movimiento de campo para golpear un árbol que hay en el centro de esa zona, y que aparezca un Beedrill. Con el Beedrill destruye la roca y atrapa al Wartortle que está escondido.

















hacer seis círculos a su alrededor para conseguir atraparle [49]. Después, utiliza el movimiento de campo de Quilava (quemar nivel 2) en el tronco que te bloquea el paso, para quemarlo y poder continuar [50].

Continuando hacia arriba, llegarás a una pantalla con muchos Beedrill. Sigue por el único camino posible, hasta llegar a una pantalla con Hoppip y Beautifly. En la siguiente pantalla encontrarás otra máquina de guardado [51].

Esa zona del bosque donde te encuentras ahora se llama Bosque Laberinto. Si no quieres perderte en esta zona, tienes que fijarte en los Pokémon que aparecen, y dependiendo de los que sean, seguir un camino u otro: si en la zona en la que estás aparecen Nincada, tienes que meterte por el camino que hay arriba a la derecha. Si en cambio, en la zona en la que estás hay Taillow y Swellow, métete por el camino de abajo a la derecha [52].

Si has seguido el camino correcto, llegarás a la zona más profunda del bosque, donde encontrarás un árbol en el centro y al Murkrow que hace un rato se burlaba de Gordor. En primer lugar, tienes que atrapar al Phanpy que hay en la parte inferior, y luego, usar su movimiento de campo (Placaje) en el árbol, para conseguir que Murkrow se baje de él y se baja a la parte inferior [53].

Persíguelo, y así se enfrentará a ti junto con cuatro amigos suyos, cuatro Spinarak. Es mejor que primero esperes el momento en el que alguno de los Spinarak se separe del grupo. Cuando lo haga, aproveha ese momento para atraparlo [54].

Cuando hayas atrapado a los cuatro Spinarak y Murkrow se quede solo, será el mejor momento para utilizar alguna de las Poké Ayudas de Tierra o Volador (si es que tienes alguna de ellas). Deja de hacer círculos alrededor de Murkrow cuando veas que empieza a lanzar unas nubes de gas, porque si alguna de esas nubes golpea tu línea de captura te quitará mucha energía [55].

Si consigues atrapar a Murkrow, saldréis directamente del bosque. Entonces, Gordor te agradecerá tu ayuda y de esta forma, habrás completado tu sexta misión [56].


RECIBE TU ASCENSO

Las mieles del triunfo.

Al final de esta misión, al igual que ocurre al cumplir otras misiones oficiales, serás recompensado. Sin embargo, en esta ocasión recibirás mayores recompensas que nunca: Serás ascendido a Ranger de rango 7, podrás usar las Poké Ayudas Siniestro y Fantasma, podrás llevar contigo hasta 6 Pokémon amigos, el indicador del acompañante aumentará a 4 segmentos y te autorizarán a usar la lanzadera Dragonite

ZONA POKÉMON™

¿Quieres ver tu dibujo publicado? ¿descubrir quién se esconde bajo esa sombra? ¿demostrar cuánto sabes sobre Pokémon? ¿resolver los pasatiempos más divertidos? ¡Pásatelo en grande en tu sección!

Pekestrella

Asier Ortega (Vizcaya) 6 años

Mari: -¿Cuando tenías 6 años dibujabas así de bien? **Jimmy:** -¿Yo? Pues... sabía hacer otras cosas, ¡como por ejemplo bailar! **Oak:** -Lo siento amigo Jimmy, pero no tienes mucha pinta de bailarín...





¡Pokémon DASH!

¡Este mes, un Pokémon Dash de DS para la Pekestrella, por si se lo perdió!



¡Participa y Gana!

¡¡Sorteamos 5 paraguas (o parasoles, como veas) Pokémon, entre los autores de los dibujos publicados!!

Busca las diferencias

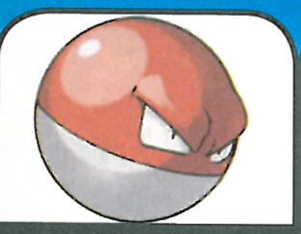




Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Lucario (y si no las encuentras, cómete un polo de menta, a ver si estando más fresco...).

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.




Voltorb VS Seedot

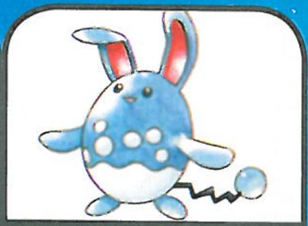








Wurmple VS Seviper

Torchic VS Azumarill

Poké-Sudoku

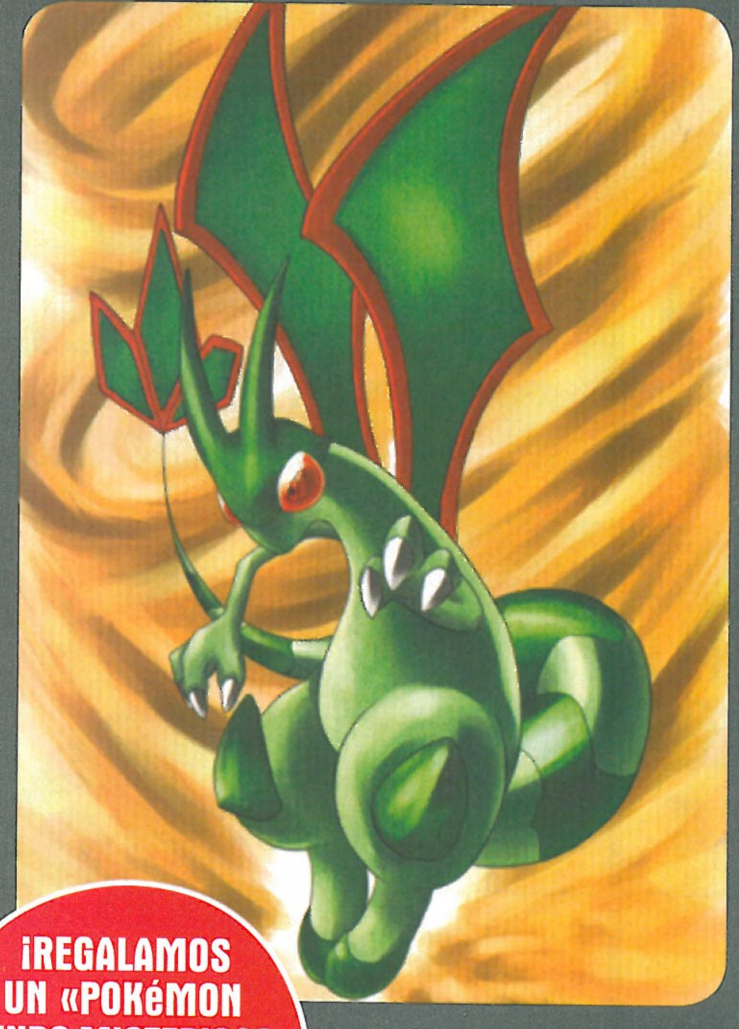
¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

1	4		3
			4
4	2		
			2



ZONA POKéMON™

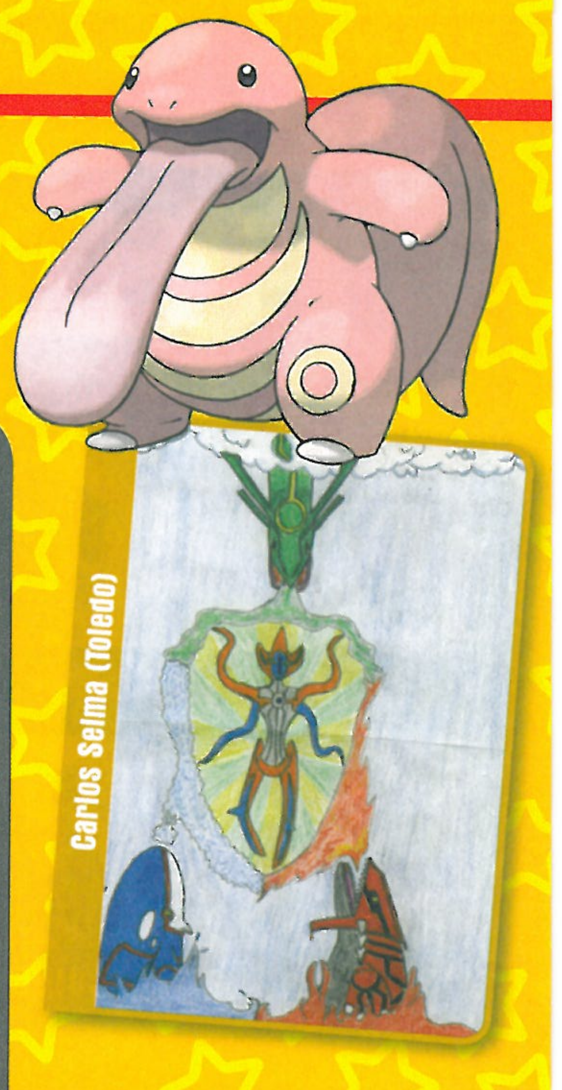
PokéArtista



Daniel Núñez Sánchez
Mari: –¡Qué dibujo tan chulo! ¿no? ¡Parece un cuadro de verdad! **Jimmy:** –Si es que nuestro amigo Daniel es un auténtico artistazo y por eso... ¡se lleva un regalazo! ¡A disfrutarlo!

¡REGALAMOS UN «POKéMON MUNDO MISTERIOSO» PARA EL ARTISTA DEL MES!

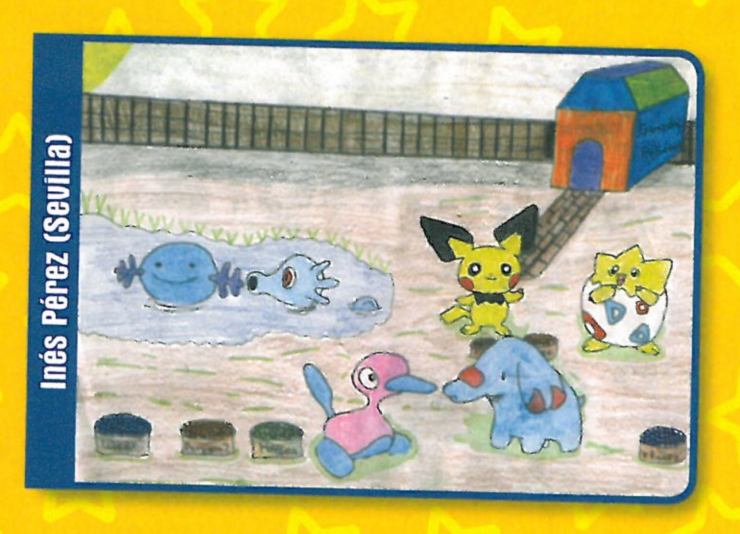




Carlos Selma (Toledo)



Mario García (León)


Inés Pérez (Sevilla)

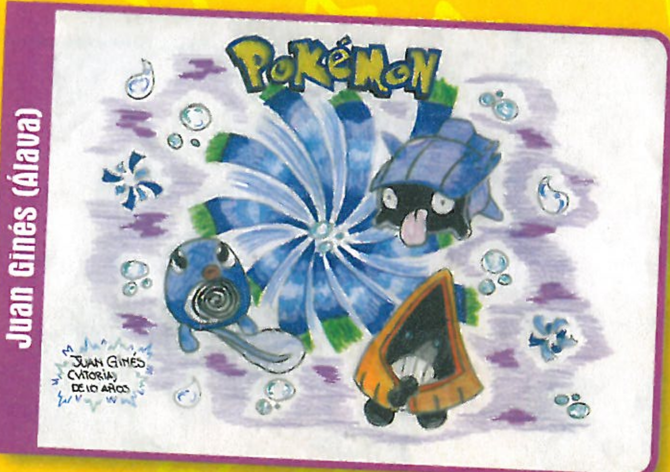



Lucian Zarinschi (Castellón)



Saray García (León)

ZONA POKÉMON™



Juan Ginés (Álava)

Yo una vez me inventé un Pokémon

Jimmy: –¿Habías visto alguna vez un Mesopir? **Mari:** –¿Un meso... qué? **Oak:** –¿Cómo lo vamos a ver? Si es un Pokémon inventado por nuestro amigo David. **Mari:** –¡Pues a mi me suena mucho! ¿De qué tipo es? **Jimmy:** –Es tipo Acero-Normal. **Mari:** –¡Ya sé cuál es!



▶ David Palep (Barcelona)

LLAMADAS (¡Heyeyey!)

¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿quizá inventarlos? Ya, hacerte fotos disfrazado de Pokémon, o a lo mejor escribir diálogos entre Oak, Jimmy y Mari. Bueno, pues excepto esto último de los diálogos, que no te los van a publicar estos locuelos, mándanos tu dibujo, foto, comentario, Pokémon inventado, o lo que tú quieras a:

Revista Pokémon
C/Santiago de Compostela, 94
2º Planta
28035 MADRID

Soluciones pasatiempos

Diferencias Lucario



Combate total
Voltorb vs Seedot: Seedot; Slakoth vs Regirock: Regirock; Wurmple vs Seviper: Seviper; Torchic vs Azumarill: Azumarill

Poké-Sudoku

1	4	2	3
2	3	1	4
4	2	3	1
3	1	4	2

Identifica Pokémon
1. Buizel 2. Turtwig

SUPER CONCURSO Pokémon

¡¡CREA TU PROPIO POKéMON!!

¡Última llamada para los Poké-artistas rezagados! Seguimos esperando vuestros dibujos con los Pokémon que inventéis. Y no olvidéis la descripción de cada Pokémon que enviéis.

LOS PREMIOS SON:



15 Nintendo DS Edición Especial Perla y Diamante

+

15 juegos de Pokémon Perla y Diamante



¡Dibuja y gana!

y además...

1 Wii + 3 juegos

Cómo participar:

1. Crea un Pokémon y cuéntanos alguna de sus características. Hazlo en ordenador o en papel, y trata de que ocupe una extensión máxima de dos folios.

2. Envíanoslo por correo electrónico o correo ordinario.
   • Si lo haces por E-mail: nintendoaccion@axelspringer.es referencia CONCURSO POKEMON.
   • Si eliges el correo ordinario: REVISTA NINTENDO ACCIÓN, C/Santiago de Compostela, 94 28035 Madrid. Escribe en el sobre CONCURSO POKEMON.

3. Tienes de tiempo **hasta el 24 de agosto** para enviarnos tus creaciones. Así que ponte las pilas ya mismo si quieres que lo tengamos en plazo.

4. En el número que publicaremos el 15 de septiembre, elegiremos los mejores 15 diseños que hayan llegado a la redacción. Estad muy atentos.

5. Posteriormente, Nintendo España elegirá un solo diseño de entre esos 15, al que premiará con una consola Wii y tres juegos.